

**Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kotak Jodoh dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat
Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya
Tahun Pelajaran 2018/2019**

Mega Ainur Rovica

Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : megarovica@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya, mengalami berbagai macam kesulitan. Salah satunya yaitu kurangnya media yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Sebagai akibatnya siswa menjadi cepat bosan dan malas untuk mempelajari kosakata baru yang digunakan dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Untuk mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh siswa, peneliti menggunakan media permainan kotak jodoh yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana, mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana serta mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media permainan kotak jodoh dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Pada penelitian ini menggunakan penelitian *True-Experimental Design* yang berjenis *pre-test* dan *post-test control group design* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya sedangkan sampel yang digunakan yaitu X MIPA 3 yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol, dan X MIPA 2 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*.

Berikut ini adalah hasil jawaban dari rumusan masalah yang pertama. Hasil observasi penelitian aktivitas guru kelas eksperimen (X MIPA 2) pada pertemuan pertama sebanyak 73,61%, sedangkan pertemuan kedua sebanyak 88,88%. Pertemuan pertama tersebut jika dilihat dari skala Likert berada pada kriteria “baik” dan pertemuan kedua berada pada kriteria “sangat baik”. Hal itu sudah membuktikan bahwa penggunaan media permainan mempunyai pengaruh yang positif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Kemudian hasil observasi penelitian aktivitas siswa kelas eksperimen (X MIPA 2) pada pertemuan pertama sebanyak 80%, sedangkan pertemuan kedua sebanyak 95%. Hal tersebut jika dilihat dari skala *Likert* terdapat pada kriteria “sangat baik”.

Selanjutnya adalah hasil jawaban dari rumusan masalah yang kedua. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dianalisis pada kelas eksperimen (X-MIPA 2), diperoleh $t_0 = 8,33$ dan $d_b = 56$ diketahui $t_s = 0,05 = 2,00$ menunjukkan bahwa $8,33 > 2,00$, hal itu membuktikan bahwa media permainan kotak jodoh mempunyai pengaruh yang positif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Rumusan masalah yang ketiga yaitu respon siswa terhadap penggunaan media permainan kotak jodoh dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin menyatakan bahwa permainan kotak jodoh dapat membantu dan memotivasi siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil persentase dari kelima butir pertanyaan yang tersedia. Hasil pertanyaan tertinggi adalah pernyataan butir ketiga yaitu sebesar 90% terdapat pada kisaran 81% - 100% termasuk dalam kategori sangat baik. Bunyi pernyataannya adalah “Media permainan kotak jodoh tersebut sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar bahasa Mandarin.” Selanjutnya yang mendapat persentase paling sedikit adalah pernyataan butir ke dua yaitu sebesar 70% terdapat pada kisaran 61% -80%, termasuk dalam kategori baik. Bunyi pernyataannya adalah “Pembelajaran menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan media kotak jodoh memudahkan siswa untuk menguasai pola penyusunan kalimat yang tepat.” Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan kotak jodoh mendapat respon yang positif dari siswa.

Kata kunci : *Permainan Kotak Jodoh, Pembelajaran, Menyusun Kalimat Sederhana*

ABSTRACT

Learning to compile simple sentences in Chinese in class X SMA Wijaya Putra Surabaya, experienced various difficulties. One of them is the lack of media used by the teacher in explaining learning material. As a result students become bored and lazy to learn new vocabulary used in compiling simple Chinese sentences. To overcome the learning difficulties experienced by students, researchers used matchmaking game media which are expected to facilitate students in learning to compose simple Chinese sentences. The purpose of this study was to describe the application of matchmaking game media in learning to compose simple sentences, describe the effect of using matchmaking game media in learning to compose simple sentences and describe student responses to the use of matchmaking game media in compiling simple Chinese sentences.

In this study using the True-Experimental Design study which is a type of pre-test and post-test control group design with a quantitative approach. The population used was class X SMA Wijaya Putra Surabaya while the sample used was X MIPA 3 which amounted to 28 students as the control class, and X MIPA 2 which amounted to 30 students as the experimental class. The sampling technique uses cluster random sampling technique.

The following are the results of the answers to the first problem statement. The results of the research observations of the activities of the experimental class teachers (X MIPA 2) at the first meeting were 73.61%, while the second meeting was 88.88%. The first meeting when viewed from the Likert scale was at the "good" criteria and the second meeting was on the criteria of "very good". This has proven that the use of game media has a positive influence on learning to compose simple Chinese sentences. Then the results of research observations of the activities of the experimental class students (X MIPA 2) at the first meeting were 80%, while the second meeting was 95%. This is if seen from the Likert scale contained in the criteria of "very good".

Next is the result of the answer to the second problem statement. Based on the results of the pre-test and post-test that were analyzed in the experimental class (X-MIPA 2), $t_0 = 8.33$ and $d_b = 56$ were found that $t_s = 0.05 = 2.00$ indicates that $8.33 > 2.00$, it proves that matchmaking game media has a positive influence on learning to compose simple Chinese sentences. This indicates that H_0 was rejected and H_a was accepted.

The third problem formulation, namely the response of students to the use of matchmaking game media in compiling simple Chinese sentences states that matchmaking games can help and motivate students in learning to compose simple Chinese sentences. This is indicated by the results of a percentage of the five items available. The results of the highest questions are the third item, which is equal to 90% in the range of 81% - 100% included in the excellent category. The statement said, "The matchmaking game media is very influential on the motivation to learn Mandarin." Furthermore, the least percentage is the second item statement, which is 70%, in the range of 61% - 80%, included in the good category. The statement said, "Learning to compile simple sentences using matchmaking media makes it easier for students to master the correct sentence-making pattern." It can be concluded that the matchmaking game media received a positive response from students.

Keywords: Match Box Games, Learning, Composing Simple Sentences



PENDAHULUAN

Bahasa asing merupakan hal penting untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan untuk hubungan komunikasi internasional. Selain itu bahasa asing juga sangat dibutuhkan di dunia kerja. Chaer (2013:19) menyatakan bahasa adalah alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat yang digunakan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau perasaan kepada masyarakat luas atau dunia kerja. Oleh karena itu teknologi dunia semakin canggih dan maju, saingan dunia kerja juga semakin ketat apalagi pembelajaran semakin bisa dilakukan dengan menggunakan media elektronik atau pun lain sebagainya. Dengan adanya pembelajaran bahasa asing di bidang bahasa Mandarin maka banyak perusahaan China yang akan mensyaratkan untuk para pelamar bisa berkomunikasi dengan bahasa Mandarin, itu bisa menjadi nilai *plus* untuk para pelamar. Aditiya (2014:128-145), juga menyampaikan bahasa Mandarin disebut sebagai 部童话 (Putonghua) yang berasal dari Tiongkok dan secara harfiah merupakan sebutan pembesar-pembesaran suku man, yang merupakan suku minoritas pada zaman Qing. Maka dari itu banyak siswa yang kurang memahami perbedaan kosakata yang diajarkan oleh guru bahasa Mandarin dengan tulisan-tulisan Mandarin yang dicetak didalam koran atau pun berita-berita di internet. Pola kalimat bahasa Mandrin mempunyai perbedaan dengan pola kalimat bahasa Indonesia, yakni pola S (subjek) K (keterangan waktu, tempat) P (predikat) O (objek).

Mintowati (2017) menyampaikan bahwa salah satu model pembelajaran yang lazim diterapkan pendidik dalam mata pelajaran bahasa Mandarin adalah pembelajaran langsung. Sehingga, pelajar menjadi lebih cepat bosan dengan model pembelajaran seperti ini. Sehubungan dengan masalah ini, peneliti menggunakan media permainan kotak jodoh untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Penelitian ini juga didasarkan pada permasalahan yang dihadapi siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya tentang pengaruh penggunaan media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Salah satu kendalanya adalah pola penyusunan kalimat bahasa Mandarin yang berbeda dengan pola penyusunan kalimat bahasa Indonesia. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, pengaruh penggunaan media permainan kotak jodoh terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, dan respon siswa terhadap penggunaan media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Dalam proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang cocok untuk menjelaskan materi yang dijelaskan. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan media permainan

menurut Smaldino (2011:39) bahwa media permainan dalam pembelajaran memberikan keuntungan sebagai berikut :

- 1) Keterlibatan yaitu para siswa yang terlibat dengan cepat dalam belajar melalui permainan yang sedang dilakukan.
- 2) Sesuai dengan hasil yaitu permainan yang dapat disederhanakan agar sesuai dengan tujuan belajar.
- 3) Beragam suasana yaitu permainan yang dapat digunakan dalam berbagai suasana ruang kelas, mulai dari seluruh kelas hingga kegiatan individual.
- 4) Mendapatkan perhatian yaitu permainan yang bisa menjadi cara efektif untuk mendapatkan perhatian para siswa untuk mempelajari topik atau keterampilan yang lebih spesifik.

Permainan kotak jodoh ini merupakan hasil modifikasi dari dua permainan yakni *Phrase Hunt* (找找字) dan 汉字*Building* (一分一分汉字) (Zaif, 2013:12-13). Perbedaanannya terdapat dari konsep dan tata cara permainan. Sebenarnya permainan kotak jodoh adalah permainan gulungan kosakata (*hanzi dan pinyin*) yang terdapat pada kalimat yang telah disediakan oleh guru di papan tulis. Menurut Tarigan (2011:38), kalimat adalah satuan bahasa yang secara relatif dapat berdiri sendiri, mempunyai pola kalimat akhir, dan terdiri dari satu klausa. Setiap kalimat memiliki unsur penyusun kalimat. Gabungan dari unsur-unsur kalimat akan membentuk sebuah kalimat yang mengandung arti. Kalimat dapat dikatakan dengan tepat dan benar apabila mengandung unsur-unsur kalimat yang meliputi subjek (S), predikat (P), objek (O), dan keterangan (waktu,tempat,cara). Pola penyusunan kalimat sederhana tersebut yang paling penting dalam membuat kalimat sederhana adalah struktur dalam menyusun kalimat. Menurut 黄伯荣, (*Huáng bó róng*) (2001:1) 语法, 语法是词, 短语可予等语言单位的结构规律 (*Yǔfǎ, yǔfǎ shì cí, duǎnyǔ kě yǔ děng yǔyán dānwèi de jiégòu guīlǜ*), artinya : “ tata bahasa merupakan kata, frasa, keteraturan struktur kalimat dalam satuan bahasa”. Maksud pernyataan tersebut adalah pola kalimat terdiri dari kata, frasa, keteraturan struktur kalimat dalam satuan bahasa yang akan digunakan untuk menyusun sebuah kalimat bahasa Mandarin. Penggunaan struktur pola kalimat bahasa mandarin yang tepat dalam kalimat tersebut dapat memiliki sebuah makna atau arti.

METODE

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang ingin dicapai dengan pendekatan ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang dilakukan oleh SMA Wijaya Putra Surabaya kelas X. Pada hakikatnya penelitian ini menggunakan *true-experimental Design*. *True-Experimental Design* adalah jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena memenuhi pesyaratan kepada kelompok lain yang tidak dikenal sebagai jenis eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dari SMA Wijaya Putra Surabaya Kelas X, dengan jumlah 28 siswa X MIPA 3 dan jumlah 30 siswa X MIPA 2. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X MIPA 3

sebagai kelas kontrol dan kelas X MIPA 2 sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi aktivitas guru dan siswa, tes dan angket respon siswa sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar aktivitas guru dan siswa, lembar *pre-test* dan *post-test*, dan lembar angket respon siswa. Lembar tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda, melengkapi kalimat rumpang sebanyak 10 soal, menyusun kalimat acak sebanyak 5 soal, serta menyusun kalimat bahasa Mandarin sebanyak 5 soal. Analisis data yang digunakan didalam penelitian ini dibedakan menjadi 3 yaitu ; (1) analisis data observasi; (2) analisis data tes; (3) analisis data angket.

Analisis Data Observasi

Rumus yang digunakan dalam data observasi adalah :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Analisis tersebut dilakukan sebanyak empat kali. Dua kali untuk data observasi aktivitas guru untuk pertemuan pertama dan kedua, serta dua kali untuk data observasi aktivitas siswa pertemuan pertama dan kedua. Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut, langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil dengan rumus skala Likert sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Likert

Angka	Keterangan
0 % - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% -100%	Sangat Kuat

Analisis Data Tes

Pada penelitian ini data *pre-test* dan *post-test* siswa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2}{N_x + N_y - 2} \right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right)}}$$

Keterangan :

t : Uji t-test

M_x : Nilai rata-rata kelas kontrol

M_y : Nilai rata-rata kelas eksperimen

$\sum x^2$: Jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol

$\sum y^2$: Jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

N_x : Jumlah subjek kelas kontrol

N_y : Jumlah subjek kelas eksperimen

Analisis Data Angket Respon Siswa

Skor masing-masing jawaban yang ada pada lembar angket respon siswa diberi nilai sebagai berikut :

SS (Sangat Setuju) : 4

S (Setuju) : 3

KS (Kurang Setuju) : 2

TS Tidak Setuju : 1.

Untuk menghitung data angket atau kuesioner dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Persentase

f = Frekuensi tiap jawaban dari responden

n = jumlah subjek

Setelah dianalisis persentase perbutir pertanyaan kemudian untuk menarik kesimpulan dari aspek-aspek yang ada dalam angket dilakukan analisis dengan menggunakan skala likert adalah sebagai berikut :

$$\frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil simpulan tersebut diklasifikasikan sesuai dengan pengelompokan pernyataan. Klasifikasi persentase para responden dapat disajikan dalam bentuk tabel skala likert sebagai berikut (Riduwan, 2010 : 15)

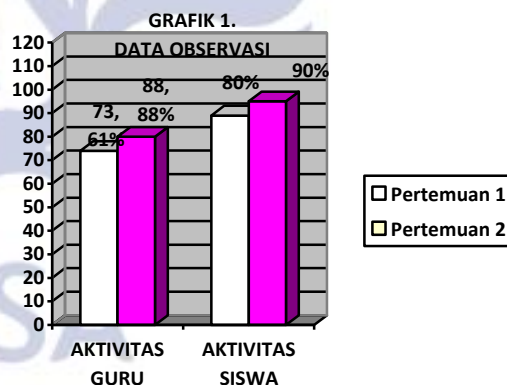
Tabel 2. Kriteria interpretasi skor Skala Likert

Angka	Keterangan
0 % - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% -100%	Sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Permainan Kotak Jodoh dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin di Kelas X MIPA

Untuk menjawab rumusan masalah ini, maka diperlukan data yang diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Berdasarkan analisisn pada data observasi aktivitas guru dan siswa pada kelas eksperimen, didapatkan presentase sebagai berikut :



Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat diketahui bahwa persentase pada hari kedua lebih tinggi dibandingkan hari pertama. Hal ini termasuk dalam kriteria penilaian “sangat baik”.

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kotak Jodoh terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X MIPA

Berikut ini adalah hasil dari analisis data *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen (MIPA 2) :

Tabel 3. Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai			
		Pre-test	Post-test	Beda	
		y_1	y_2	Y	y^2
1	ABS	47	82	35	1225

2	ANM	48	80	32	1024
3	ASA	57	90	33	1089
4	ASIR	89	99	10	100
5	ARPF	69	100	31	961
6	ART	56	80	24	576
7	CHM	75	100	25	625
8	CTP	70	98	28	784
9	DFW	68	92	24	576
10	DMA	62	88	26	676
11	EM	38	79	41	1681
12	FV	83	100	17	289
13	FGG	40	80	40	1600
14	GAR	54	78	24	576
15	MSA	60	90	30	900
16	MW	50	90	40	1600
17	NA	73	94	21	441
18	NBRP	61	88	27	729
19	NWR	61	92	31	961
20	RASP	67	83	16	256
21	RHS	83	92	9	81
22	SMS	52	89	37	1369
23	SFN	46	81	35	1225
24	SS	58	84	26	676
25	TS	68	92	24	576
26	WN	37	78	41	1681
27	YPRD	63	98	35	1225
28	YAO	67	90	23	529
29	FMV	69	88	19	361
30	SVB	44	77	33	1089
	Jumlah	1815	2652	837	25481
	Rata-rata (Mean)	60.5	88.4		

Setelah data *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan mencari rata-rata, selanjutnya dilakukan perhitungan t-signifikan untuk menguji pengaruh penggunaan media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana Bahasa Mandarin siswa kelas X MIPA SMA Wijaya Putra Surabaya. Berdasarkan hasil yang diketahui bahwa $t_0 = 8,33$ dan $d_b = 56$, selanjutnya cara menganalisis signifikansi hasil dari data tersebut dengan melihat tabel taraf signifikansi 5%. Dengan nilai $t_0 = 8,33$ dan $d_b = 56$ diketahui $t_s = 0,05$ dari $d_b = 2,00$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($8,33 > 2,00$) jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima yang berarti perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kotak jodoh tersebut memiliki pengaruh yang positif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas X MIPA SMA Wijaya Putra Surabaya.

Respon Siswa Kelas X MIPA terhadap Penggunaan Media Permainan Kotak Jodoh dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin

Pemberian lembar angket dilakukan untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap penggunaan media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, setelah diberikan lembar *post-test*. Hasil dari angket respon siswa tersebut digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran menyusun

kalimat sederhana bahasa Mandarin. Kemudian hasil dari analisis dirubah menjadi persentase (%) dalam per butir soal dan dijelaskan menggunakan deskripsi. Berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam menganalisis lembar angket siswa : Data angket terdiri dari 5 butir pertanyaan. Hasil jawaban respon siswa dianalisis dengan persentase (%) per butir. Berikut ini adalah hasil angket respon siswa :

ASPEK	PERSENTASE	KRITERIA
1	74,16%	BAIK
2	70%	BAIK
3	90%	SANGAT BAIK
4	76,66%	BAIK
5	81,66%	SANGAT BAIK

Hasil analisis data angket respon siswa tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin mendapatkan respon positif dari siswa kelas X MIPA dan siswa menjadi lebih termotivasi dengan penggunaan media permainan kotak jodoh tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan pada bab IV, yang terdapat pada penelitian pengaruh penggunaan media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Maka terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Penerapan media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X MIPA berjalan dengan sangat baik. Hal tersebut dibuktikan hasil observasi aktivitas guru pada kelas eksperimen (MIPA 2) pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 73,61% pertemuan kedua mendapatkan persentase 88,88%. Kemudian pada lembar observasi aktivitas siswa pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 80%, dan untuk pertemuan kedua mendapatkan persentase sebesar 95%. Berdasarkan dari hasil data observasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan kotak jodoh berjalan dengan sangat baik.
- 2) Berdasarkan hasil analisis data soal *pre-test* dan *post-test*, dapat diketahui bahwa terdapat adanya peningkatan terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan menggunakan media permainan kotak jodoh. Hasil nilai *pre-test* mendapatkan rata-rata 27,9. Selanjutnya, analisis perhitungan yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* adalah $t_0 = 8,33$ dan $d_b = 56$, selanjutnya cara menganalisis signifikansi hasil dari data tersebut dengan melihat tabel taraf signifikansi 5%. Dengan nilai $t_0 = 8,33$ dan $d_b = 56$ diketahui

- $t_s = 0,05$ dari $d_b = 2,00$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($8,33 > 2,00$) kesimpulannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.
- 3) Hasil analisis data angket respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa mandarin mendapatkan respon positif dari siswa kelas X MIPA 2 sebagai kelas eksperimen. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis angket respon siswa. Dari kelima pernyataan yang mendapatkan hasil pertanyaan tertinggi adalah pernyataan butir ketiga yaitu sebesar 90% terdapat pada kisaran 81% - 100% dengan bunyi pernyataan "Media permainan kotak jodoh tersebut sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar bahasa Mandarin." Selanjutnya yang mendapat persentase paling sedikit adalah pernyataan butir ke dua yaitu sebesar 70% terdapat pada kisaran 61% -80%, termasuk dalam kategori baik. Bunyi pernyataannya adalah "Pembelajaran menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan media kotak jodoh memudahkan siswa untuk menguasai pola penyusunan kalimat yang tepat." Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan kotak jodoh mendapat respon yang positif dari siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa melengkapi kalimat bahasa Mandarin menggunakan media permainan kotak jodoh dapat respon yang sangat positif bagi siswa dan pengaruh yang baik dalam proses berlangsungnya mata pelajaran bahasa Mandarin. Adapun saran dalam penelitian sebagai berikut

Saran bagi guru untuk pengelolaan waktu pada penggunaan media permainan kotak jodoh dalam pembelajaran harus diperhatikan dengan baik, agar proses pembelajarannya lebih baik lagi dari sebelumnya. Dan juga media permainan ini adalah salah satu contoh media yang digunakan oleh guru supaya siswa termotivasi dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Saran bagi siswa diharapkan media permainan kotak jodoh tersebut dapat menumbuhkan keaktifan dan minat siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Saran bagi peneliti selanjutnya untuk media permainan kotak jodoh ini terbukti mampu memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Sehingga untuk peneliti diharapkan untuk lebih bisa memodifikasi permainan ini untuk pembelajaran bahasa Mandarin lainnya seperti berbicara.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, Rendy. 2014. *Kesalahan Berbahasa Dalam Karangan Deskripsi Berbahasa Mandarin Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin*.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasstra/article/Vol.1>
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aris Sohimin. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta : Rajawali
- Cahyani, Nur Ika Ayu Intan. 2018. "Pengaruh Teknik Permainan Kantong Rahasia terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin Kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018." Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : JBSI FBS Unesa.
- Chaer, Abdul. 2013. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Conny R, Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : PT. Indeks
- Djiwandono, Soernardi. 2008. *Tes Bahasa Panduan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks
- E, Sharon, Smaldino, Deborah, Lowthwr, L, James, Russel, D. 2011. *Instruction Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana.
- Herry, Hernawan, Asep, dkk. 2007. *Belajar dan pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Karsono, Ong Mia Farao. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Tionghoa (汉语概论)*. Surabaya : CV. Perwira Media Nusantara.
- Mintowati. 2017. *Pembelajaran bahasa mandarin di sekolah : Pendekatan dan Metode Alternatif*. Dalam *Jurnal Cakrawala Mandarin*. [Online] Tersedia :
<http://jurnalapsmi.org/index.php/CM/article/download/25/11> 28 Juni 2018
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPPF Yogyakarta.
- Nurani, Anita Setia. 2018. "Pengaruh Media *Mystery Bag* terhadap Penguasaan Kosakata Dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMAN 1 Cerme Gresik TP Tahun Ajaran 2017/2018." Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa.
- Puteri, Octabella Rizki. 2013. "Efektivitas Teknik Permainan *Mystery Bag* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Keterampilan Menulis Bahasa Perancis". Skripsi, Bandung FPBS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Qian, Nairong (钱乃荣. 1995. *Hànyǔ yǔyán xué 汉语语言学*. Beijing: Beijing yuyan xueyuan.
- Riduwan, Burhan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Rini, Ayu. 2013. *Be Smart and Fun with English Games (Revisi)*. Jakarta : Kesaint Blanc
- Silsilia, Fransiska. 2017. "Penggunaan Media Permainan Misteri Hani dalam Pembelajaran Kosakata dan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Bagi Siswa Kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017."

Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI
FBS Unesa.

Zaif, Rachman, Andre. (2013). *Excellent Mandarin
Games*. Jakarta: Kesaint Blanc

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*.
Bandung: Alfabeta.

Suparto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin Itu Mudah*.
Jakarta: Puspa Swara.

Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT
Raja Grafindo Persada.

Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Berbicara Sebagai Suatu
Keterampilan Berbahasa*. Bandung :
Angkasa

Yaumi, Muhammad dan Damopolii Muljono. 2014.
Action Teori, Model & Aplikasi. Jakarta:
Kencana.

Yulius, Hendri. 2010. *Mudah dan Lancar Belajar Tata
Bahasa Mandarin*. Jakarta: Trans Media
Pustaka.

